Migration vers les méthodes Agiles : Scrum

1. Les méthodes agiles :

Alors que les méthodes traditionnelles visent à traiter les différentes phases d'un projet d'une manière séquentielle (que l'on nomme aussi cycle de développement en cascade ou encore cycle en V), le principe des méthodes Agiles est de le découper en sous-parties (ou sous-projets) autonomes (on parle également de développement itératif).

Les parties (itérations) forment le projet dans sa globalité. Cette approche permet d'obtenir :

• Plus de flexibilité en travaillant sur des sous-parties autonomes. Elles peuvent être conçues, testée, modifiées de nouveau sans que l'ensemble du projet ne soit impacté. La prise en compte de besoins non identifiés dans la phase d'analyse ou bien l'émergence de nouvelles fonctionnalités au cours du développement peuvent être implémentées. Par expérience, il est difficile de penser à tout dans la phase de définition de besoin pour une approche classique de gestion de projet. • Plus de fiabilité et de qualité : en simplifiant la complexité, en testant en continu, en favorisant les feedbacks, les échanges avec les clients.

• Des risques réduits : détection rapide grâce à des cycles courts.

• Une meilleure maîtrise des coûts : pas de coûteux retours en arrière - si nécessaire le projet peut être stoppé rapidement.

2. Le choix de Scrum :

Initiée par Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka puis formalisée par Ken Schwaber et Jeff Sutherland, cette méthode propose un cadre très structuré pour appliquer les principes de l'agilité.

• **Sprint** :

Cette approche repose sur des itérations de 2 à 4 semaines. Ce sont les fameux "Sprints". Il s'agit des sous-parties d'un projet comme le définit le principe Agile. Chaque Sprint a pour objectif de livrer au client une version potentiellement utilisable du produit Les Sprints successifs ajoutent des fonctionnalités au produit ou améliorent celles déjà développées. On parle d'incrément de produit.

Un Sprint démarre lorsque le précédent est terminé. Il s'agit d'un processus incrémental.

Les Sprints se structurent autour de plusieurs outils organisationnels (appelés événements)

• **Sprint planning (Planification du sprint)** : réunion pour sélectionner et planifier les priorités de chaque Sprint en termes de liste des fonctionnalités produit (Sprint Backlog).

**• Scrum (Mêlée quotidienne)** : réunion journalière de coordination entre les membres de l'équipe projet. Elle prend fréquemment la forme de "Stand-up meeting" (réunion de courte durée, 10-15mn, tenue debout).

**• Sprint Review (Revue de Sprint)** : réunion de synthèse à la fin de chaque Sprint afin de valider les fonctionnalités développées.

**• Sprint Retrospective (Rétrospective de Sprint)** : venant immédiatement après la revue de Sprint, il s'agit d'un bilan dont l'objectif est l'amélioration continue des pratiques. L'équipe échange sur les réussites, les difficultés, relève ce qui a fonctionné ou non. Avec toujours des leçons à tirer pour les prochains Sprints.

Comprenant des entrants et sortants du processus, appelés "artéfacts"

**• Product Backlog** : liste des fonctionnalités du produit.

**• Sprint Backlog** : planification des éléments du Product Backlog à mettre en œuvre lors du Sprint pour livrer l'incrément de produit doté des fonctionnalités requises pour cette étape. Le Sprint Backlog n'est pas figé, mais est amené à évoluer durant le Sprint.

**• L'incrément de produit** : déjà évoqué plus haut.

Avec des rôles définis pour chacun :

**• Product Owner - PO (propriétaire du produit)** : l'expert métier, le maître d’ouvrage, représente le client et intervient sur le côté fonctionnel.

**• Scrum Master (maître de mêlée)** : le coordinateur du projet et le garant du respect de la méthode Scrum.

**• Team (équipe)** : les autres intervenants sur le projet (notamment les développeurs)